CR$ 2.500 ANO 1 Nº2 FEVEREIRO 1994

MAC MANIA

BOOKMAKERS

7 PÁGINAS DE RESENHAS:
QUARKXPRESS 3.2
ASIMOV CD ROM
CREATIVE WRITER
HYPERCARD 2.2
RAM DOUBLER
FINE ARTIST

MÚSICA NO MAC

OSVALDO

MAC KIDS
Crianças que se divertem com o Mac

DTP
Tudo o que você precisa saber sobre resolução

ÍNDICE

GET INFO

EDITOR DE TEXTO
HEINAR MARACY

EDITOR DE ARTE
TONY DE MARCO

CONSELHO EDITORIAL
CAIO BARRA COSTA (Cabaret Voltaire)
CARLOS FREITAS (Trattoria Di Frame)
VALTER HARASAKI (Idea Visual)
OSWALDO V.C. BUENO (Carpintaria de Software)
MARCOS SMIRKOFF (Vetor Zero)
DIMITRI LEE (Sueden)

EDITORA EXECUTIVA
BELINDA SANTOS

EDITORAÇÃO
EGLY DEJULIO

REVISÃO
BERNADETTE SOUZA

CORRESPONDENTE INTERNACIONAL
SUELY DADALTI FRAGOSO

CAPA
ILUSTRAÇÃO FEITA À MÃO E COLORIDA NO ADOBE PHOTOSHOP 2.5 POR OSVALDO PAVANELLI

COLABORADORES
CARLOS (BIG) BRIOSCHI, RICARDO TELES, ANETE TAUBER, EMÍLIO DAMIANI, LÍVIO HOLZMANN, MARIO KANNO, RODRIGO SANTALIESTRA, NEDER ABDALLA, AMAURY BEZERRA DA SILVA, DUDU MAROTE, PENA SCHMIDT, ELISEU SIMÕES NETO, MICHELLI DEJULIO, RODRIGO & RAFAEL

GERÊNCIA DE ASSINATURAS
EGLY DEJULIO

SOFTWARE
QUARKXPRESS 3.1, FONTOGRAPHER 3.0, WORD 5.1, ILLUSTRATOR 5.0, FREEHAND 3.1, PAGEMAKER 5.0, MICROPHONE II 4.0, PHOTOSHOP 2.5, DESKPAINT 1.05, FILEMAKER PRO 2.0

HARDWARE
QUADRA 700, QUADRA 605, LCIII, IISI, SE, SCANMAKER II, PERSONAL LASERWRITER, LASERJET 4, ABATON FAXMODEM, SYQUEST 44MB

FOTOLITOS
POSTSCRIPT

IMPRESSÃO
PANCROM

DISTRIBUIÇÃO
BH DISTRIBUIDORA

EDITORA BOOKMAKERS

DIRETORES
BELINDA SANTOS
HEINAR MARACY

MACMANIA é uma publicação mensal da Editora Bookmakers Ltda. Rua do Paraíso, 706 – Aclimação CEP 04103-010 – São Paulo SP – Tel: (011) 284 8590 – Tel/Fax: (011) 284 6597.

RESOLUÇÕES PARA

Valter Harasaki

Muita gente acha que uma imagem deve ter uma resolução alta para ter qualidade. Na verdade, a qualidade depende mais da saída que da imagem digitalizada.

Os problemas começam quando a foto impressa fica serrilhada. "Simples", você pensa, "basta aumentar a resolução". Mas aí você descobre que a imagem fica com dezenas de megabytes a mais e que, mesmo em um Quadra, manipular ou retocar a imagem fica improdutivo. Assim você fica numa encruzilhada: baixa resolução e pouca qualidade ou alta resolução, arquivos monstros e pouca praticidade. A resposta é: nem tanto ao mar, nem tanto à terra. Descubra qual é a menor resolução possível sem perda de qualidade.

O primeiro passo é decorar as nomenclaturas que definem a resolução de imagens.

DPI (dots per inch ou pontos por polegada): unidade mais comum no Desktop Publishing. É a resolução bruta da imagem ou de um equipamento: representa a quantidade de pontos que um scanner é capaz de ler ou de que uma impressora pode imprimir em uma polegada linear. Se uma impressora é 300 dpi, isso quer dizer que em uma polegada é possível ter até 300 pontos.

DPC (dots per centimeter ou pontos por centímetro): é o equivalente de dpi em unidade métrica. Deveria ser o padrão brasileiro, mas como os programas são desenvolvidos em inglês, raramente é usada em DTP.

LPI (lines per inch ou linhas por polegada): é a unidade usada para gerar meios-tons. Indica o tamanho do ponto e da retícula obtidos na saída para impressão.

LPC (lines per centimeter ou linhas por centímetro): aqui começa uma das confusões provocadas pela falta de padrão entre unidades métricas e não métricas. No Brasil, a impressão tradicional usa medidas métricas. Quando um novato em DTP chega para conversar com um gráfico, eles não se entendem, pois o mesmo número de linhas em lpc e lpi representa imagens de qualidade bem diferentes. Para facilitar a conversa, só vamos usar dpi e lpi.

Na prática, existem quatro tipos básicos de resolução:

Resolução de entrada – É a capacidade de um scanner capturar um detalhe ou a definição que uma ilustração, gerada em computador, pode ter. Medida em dpi.

Resolução do monitor – Normalmente é de 72 dpi. Mesmo que você tenha uma imagem em 300 dpi, a tela mostrará a imagem com 72 dpi. Assim, para ver mais detalhes, você precisa ampliar a imagem na tela.

Resolução de saída – É a definição da impressora ou imagesetter, sua capacidade de gerar detalhes. Medida em dpi.

Resolução impressa (halftone screen) – Medida em lpi, é a qualidade da imagem no papel. Indica qual o tamanho do "grão" da imagem ou reticulagem.

Uma imagem impressa com qualidade depende da combinação destes quatro tipos de resolução.

Por exemplo. Uma foto digitalizada em baixa resolução fica chapada ou serrilhada não importa a qualidade da saída. Assim como uma saída de baixa resolução não terá qualidade, mesmo que a foto esteja em alta resolução. Da mesma maneira, não adianta ter uma foto em alta resolução, se você vai gerar um fotolito com poucas lpi.

E como saber se uma imagem tem a qualidade desejada?

Sempre que possível, antes de digitalizar uma imagem, determine qual será seu uso. Será usado em uma revista bem impressa como esta, no jornal do bairro ou no seu fanzine? Normalmente uma imagem escaneada está no formato TIFF (*veja na MACMANIA nº 1*). Isto significa que existem limitações para sua ampliação. É possível reduzir uma imagem TIFF, mas não ampliá-la sem perder qualidade. Por isso, é importante determinar o uso e o tamanho final da imagem para não gerar um arquivo muito grande.

Para calcular, basta usar esta fórmula (ou copiar a tabela abaixo e colar do lado do Mac):

Resolução mínima (dpi) = 1,45 x nº de lpi
Resolução máxima (dpi) = 2 x nº de lpi

Quantas DPI deve ter uma imagem?

LPI	DPI MÍNIMO	DPI MÁXIMO
53 lpi	77 dpi	106 dpi
72 lpi	105 dpi	144 dpi
80 lpi	116 dpi	160 dpi
133 lpi	193 dpi	266 dpi
150 lpi	220 dpi	300 dpi
175 lpi	254 dpi	344 dpi

1994

300 DPI

600 DPI

Veja nessas ampliações (200%) a diferença entre as resoluções das ilustrações acima

A diferença de qualidade entre as duas imagens acima não pode ser considerada significante, porém a imagem da esquerda, digitalizada em 440 dpi, tem 2.46 Mb e a da direita, com 220 dpi, ocupa apenas 631k do seu hard disk

A INDENIZAÇÃO QUE JOHN SCULLEY RECEBEU QUANDO FOI “SAÍDO” DA DIREÇÃO DA APPLE CHEGOU AO TOTAL DE US$1,75 MILHÃO

*Não confunda as **60 linhas (lpi)** dos dólares da esquerda...*

*... com as **60 linhas (lpc)** das verdinhas à direita*

Por exemplo: se você vai imprimir uma revista em 133 lpi, a imagem deve ter entre 200 e 266 dpi para ter qualidade. Acima disto, você estará criando um arquivo maior e com mais informações que a imagesetter pode gerar. Abaixo dessa faixa, há o risco de a imagem ficar sem definição.

Lembre-se: isso vale para uma imagem que não será ampliada depois no programa de editoração.

Mas isto é somente uma parte do que você deve conhecer para que aquela sua foto favorita tenha qualidade na impressão. Outros fatores serão abordados nos próximos números.

Quando solicitar um serviço a um bureau, é importante determinar a reticulagem da imagem (halftone screen). Porém, com a falta de padrão entre DTP e fotolito tradicional, temos que ter certeza se ambos estão falando a mesma língua.

Use a tabela abaixo para comparar reticulagens no sistema métrico, usado tradicionalmente pelas gráficas e fotoliteiras convencionais, com o sistema não métrico, normalmente adotado pelos softwares.

LPC*	LPI*	USO
20 lpc	53 lpi	impressoras laser 300 dpi
30 lpc	80 lpi	papel jornal
53 lpc	133 lpi	papel offset
60 lpc	150 lpi	papel offset/papel couchê
70 lpc	175 lpi	papel couchê
80 lpc	200 lpi	livros de arte em gráficas especializadas

*Equivalência aproximada

BUREAU ONDE TUDO PODE ACONTECER

A editoração eletrônica é uma caixinha de surpresas. Tem dia que você acha que cercou o bicho por todos os lados, separou todas as imagens para o scanner, copiou todos os TIFFs, fontes e EPS, tudo checado e rechecado. Mas, no caminho entre o seu Mac e a Imagesetter do bureau, surge o Imponderável de Souza e tudo acaba em paçoquinha. As fontes dos EPS trocam por Courier, os TIFFs saem em preto-e-branco e as imagens parecem que foram escaneadas por um daltônico. De quem é a culpa? Do bureau, é claro. Pelo menos é isso que você vai dizer ao seu cliente.

Nem sempre é. As estatísticas provam que na maioria dos casos o erro é de quem faz, principalmente porque o DTP é uma ciência empírica, onde você aprende enquanto vai fazendo. Tentativa e erro. Muito erro.

Mas há bureaus e bureaus. Com o boom da editoração eletrônica, pipocaram uma infinidade de bureaus "multiplataforma" por todo o país. É fundamental fazer uma consulta ao mercado antes de mandar seus disquetes para o bureau mais perto de sua casa. Pergunte aos amigos. Faça uma visita, converse com o pessoal e veja o trabalho que eles já fizeram. E lembre-se que isso pode não adiantar nada, porque justo o seu trabalho pode estar marcado pela Lei de Murphy para dar errado.

Podia ser pior. Você poderia estar neste momento lendo a revista PCMania e trabalhando em uma daquelas máquinas maravilhosas, cheias de janelas e ícones bonitinhos, mas ordinários. Aí sim, mandar um arquivo para o bureau é uma aventura, onde tudo pode acontecer. E onde geralmente nada acontece. "Meus clientes Mac entram aqui com outro batimento cardíaco", diz um amigo dono de bureau. Tarefa ingrata essa, ser dono de bureau. Semelhante a ser barriga de aluguel: você perde a parte divertida da produção e fica com o pepino de gerar o rebento e as dores do parto.

Por essas e por outras, a dica primordial é: macmaníaco procura bureau de macmaníaco. É provável que você não encontre um bureau tão xiita quanto você. Infelizmente, o mercado de editoração no Brasil é dominado pelos PCs e os bureaus precisam sobreviver. Mas um Macmaníaco conhece outro à distância. Bata um papo de quinze minutos sobre Macintosh com seu possível fornecedor. Se a conversa durar realmente quinze minutos, desista. Ninguém que conhece o Mac a fundo consegue falar tão pouco sobre esse assunto.

Por último, não se deixe impressionar pela quantidade e qualidade das máquinas de um bureau. Pelo menos essa característica, o processo eletrônico manteve em relação às gráficas convencionais: o que vale mais não é a máquina, mas a pessoa que está na frente dela. Neste país, bons profissionais que conheçam a fundo o Macintosh e impressão eletrônica se contam nos dedos. Um bureau que consegue treinar e manter bons funcionários (sim, porque a maioria sai para abrir seu próprio negócio ou dar consultoria) com certeza é um bom bureau.

E aqui vai uma homenagem da coluna Ombudsmac ao panga*, este incansável e desconhecido batalhador. O panga é o cara que pode salvar sua imagem escaneada com um filtro bem feito, descobrir porque trocou a fonte por Courier e arranjar um jeito de não trocar mais. O dono do bureau pode até não ser um macmaníaco, mas o panga com certeza é.

Um bom passo para se obter bons resultados em um bureau é ficar amigo do panga. Reconhecê-lo como bom profissional que é. Assim ele não vai se incomodar em mudar para CMYK aquele TIFF que você mandou em RGB, sangrar o fundo para além da marca de corte e outras gentilezas.

*Panga (adj.) - Indivíduo empregado em uma função subalterna, com uma jornada de trabalho de no mínimo dez horas por dia, responsável por um trabalho que exige grande esforço físico e mental, que vê todos os elogios e cumprimentos pelo trabalho bem feito serem dirigidos ao seu superior imediato. Corruptela de pangaré.

USERS & GROUPS

MACINTOSH COM GUARANÁ

O QUE TEM DENTRO DO SEU MAC ?

NOME:
W/Brasil
HARDWARE:
De LC III a Quadra 950
SOFTWARE:
QuarkXPress 3.2, FreeHand 3.1, Illustrator 5.0, Word 5.1, Photoshop 2.5, Painter X2.

Washington Olivetto confessa que se sente muito mais à vontade criando em uma velha máquina de escrever que em seu PowerBook 170. "Tenho 42 anos e trabalho desde os 19. É muito tempo de condicionamento. Não dá para querer aprender tudo de novo. As facilidades de edição de texto são óbvias, mas, para mim, reescrever não é muito trabalho. O texto publicitário é curto, muito diferente do texto jornalístico. Não é tão difícil amassar uma folha de papel e refazer."

A resistência de Olivetto aos computadores pára por aí. A W/Brasil foi uma das primeiras agências de propaganda a se informatizar com Macintosh no Brasil, anos idos de 1986. Olivetto se gaba de ter visto o copião do filme de lançamento do Macintosh nos EUA – "1984", dirigido por Rydley Scott – e de ter jantado com Steve Jobs, em 1981 – uma época em que os dois eram conhecidos como "enfants terribles" e os únicos Macs no mercado vinham com molho especial e pão com gergelim.

A capitulação às interfaces gráficas amigáveis aconteceu este ano. Olivetto voltou dos EUA com um Newton no bolso. Entre maravilhado e inseguro sobre o que realmente é possível fazer com o novo brinquedo, ele faz planos de finalmente parar de andar com os bolsos cheios de papeizinhos com idéias anotadas e organizar finalmente seus roteiros de viagens. "A presença da caneta é reconfortante. Dá um ar de naturalidade."

Olivetto não consegue largar sua velha máquina

O homem por trás dos computadores na W/Brasil é o sócio de Olivetto, Gabriel Zellmeister. Foi o responsável pela informatização da empresa no Brasil e, no ano passado, implantou uma rede de Macs na subsidiária da Espanha. Para ele, não há como comparar os dois processos. "Comprar equipamento na Espanha é muito mais fácil, os preços são a metade dos praticados aqui e o suporte técnico existe. Aqui você precisa, às vezes, esperar três meses para receber o upgrade de um software."

A implantação dos Macs na filial espanhola custou US$ 36 mil, uma bagatela, quando comparada com a previsão de custos de serviços de fotocomposição e layout convencional para 1994, estimada em US$ 500 mil.

O futuro rótulo do guaraná americano

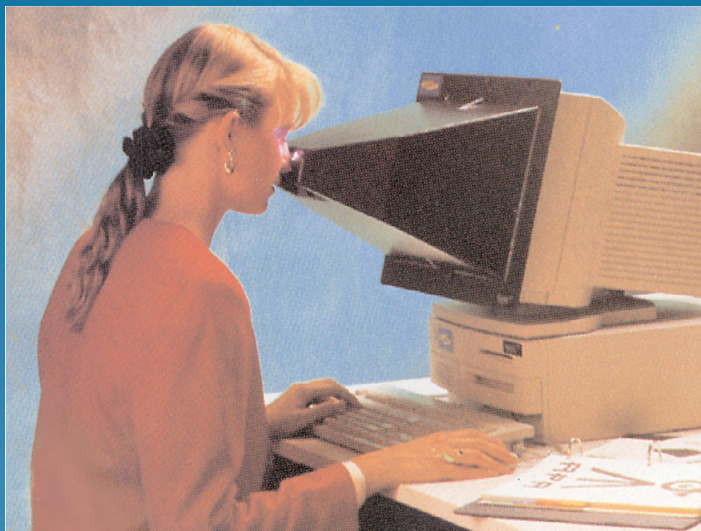
A chegada dos Macs revolucionou o processo de criação da agência. Hoje as mais de 2.500 peças publicitárias produzidas por ano são feitas totalmente em Mac. Ainda há resistência na utilização do computador na finalização e produção total de filmes, mas o uso do Mac na pré-produção e layout vem crescendo. A briga do momento é convencer grandes editoras e jornais a implantarem um sistema de recepção de propagandas via modem. "Poderíamos fazer campanhas de oportunidade com um ou dois dias de antecedência", afirma Olivetto.

Fotos: Ricardo Teles

Gabriel Zellmeister, o homem por trás dos Macs

TID BITS

MACINTOSH COM PROFUNDIDADE

Lembra daqueles binoclinhos 3D que faziam a alegria da nossa infância? Pois é, agora existe o equivalente da era da informática. O *Cyberscope*, da Simsalabim Systems, é um cone de plástico adaptado a um monitor de 14 ou 17", aliado a um software que duplica uma imagem e roda as duas metades em 90 graus. A parte óptica do aparelho roda as duas imagens de volta e envia uma para cada olho, com uma ligeira distorção que dá o efeito tridimensional estereoscópico. O fabricante afirma que o sistema é indispensável para quem trabalha com Realidade Virtual, CAD, computação gráfica, e é a maneira mais barata (menos de US$ 200 nos EUA) para se conseguir efeitos de terceira dimensão. É ver para crer.

Imagine só as doideiras que essa mulher está vendo

PALESTRAS SOBRE MAC

Em fevereiro, a *CompuSource* (distribuidora da Apple no Brasil) vai promover palestras em seu show-room (rua Rui Barbosa, 167, Bela Vista, São Paulo), que poderão interessar tanto a usuários de Mac em áreas específicas, como a iniciantes ou pessoas que nunca tiveram contato com computador.

Nestas palestras – para até 15 pessoas, com duração de uma hora –, os convidados poderão conhecer os equipamentos e as soluções da Apple para empresas de publicidade, arquitetura, escolas, pequenas e médias empresas. As palestras serão as seguintes:

- *Mac X Windows* – 2 de fevereiro, 14h30 e 19h
- *O Uso do Mac em Arquitetura* – 3 de fevereiro, 14h30
- *Multimídia: Uma Realidade* – 8 de fevereiro, 9h30
- *Editoração Eletrônica no Macintosh* – 9 de fevereiro, 9h30
- *Introdução ao Mac* – 10 de fevereiro, 9h30
- *Automação de Escritórios* – 22 de fevereiro, 9h30
- *Integração Mac X PC* – 23 de fevereiro, 9h30
- *O Mac na Agência de Propaganda* – 24 de fevereiro, 14h30

Para se inscrever, basta ligar (011) 253-6780 e reservar sua vaga com Adriana. As palestras são gratuitas e limitadas a um tema por participante.

OBJETO DO DESEJO

Finalmente as pessoas vão entender a sua letra

Se você é daqueles que digitam "catando milho" com dois dedos e odeiam teclados, pode parar de ficar com inveja do seu amigo rico que comprou um Newton.

Com o **MacHandwriter**, da Communication Intelligence Corp., você escreve em um tablet com uma caneta em letra cursiva e o texto se transforma em texto digitado, compatível com a maioria dos progamas para o Mac. Você pode escrever, desenhar (a caneta pode ser sensível à pressão), escolher menus e acionar comandos. E ainda vem com um programinha de palavras cruzadas para você treinar sua caligrafia se divertindo.

Preço EUA: US$ 299.

TID BITS

DEU NO MIAMI HERALD

"Aproximadamente US$ 1,3 bilhão em computadores voaram para o Sul em 1992, partindo do Aeroporto Internacional de Miami e a maioria pousando em Ciudad del Este, Paraguai, conhecida como "a maior revenda de computadores da América". Parte da mercadoria veio parar no Brasil, pelas mãos de consumidores que contrabandeiam produtos high-tech pela metade do preço que custam no país, onde as taxas e impostos sobre hardware são muito altas. A estimativa é de que 190.000 "turistas" brasileiros cruzam a fronteira para Ciudad del Este todo mês para fazer compras." (Miami Herald, 3/1/94)

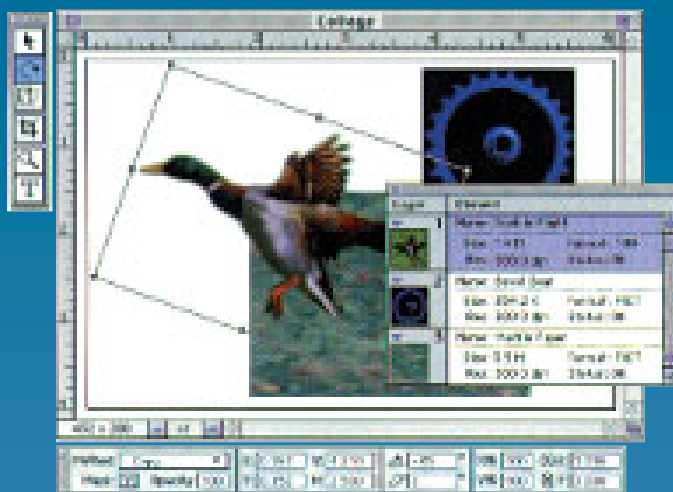
QUARKXPRESS 3.3

Para quem achou que a versão 3.2 do *QuarkXPress* deixou um pouco a desejar (leia a resenha nesta edição), principalmente quando comparada com o salto qualitativo dado por seu maior concorrente, Aldus PageMaker 5.0, existe uma explicação. A Quark Inc. anunciou que deverá lançar no final do ano a versão 3.3 de seu programa de editoração para Mac e PC. Segundo a Quark, a maioria das novidades da versão 3.3 poderia ter sido incluída na versão 3.2 para o Macintosh, mas elas foram seguradas até o lançamento da versão para PC para manter a compatibilidade entre as plataformas.

Entre as novidades da versão 3.3, estarão a possibilidade de criar caixas de texto de qualquer formato, undos para múltiplos itens deletados, importar imagens salvadas em formato JPEG e adicionar automaticamente as cores spot presentes em arquivos EPS importados à palette de cores. O preço nos EUA será mantido nos atuais US$ 895.

INDI MANIA

COMO SÃO FEITAS AS REVISTAS DE INFORMÁTICA NO BRASIL?

MACMANIA	:-)	Macintosh
MACWORLD	:-(	PC
EXAME INFORMÁTICA	:-(	Paste-up manual
PC MAGAZINE	:-)	Macintosh
BYTE	:-)	Macintosh

Voe baixo com o Specular Collage

ACELERA PHOTOSHOP

Dois novos programas prometem facilitar a vida de quem pena em frente a imagens mastodônticas no *Photoshop*, que mesmo em um Quadra envenenado ainda nos faz passar um bom tempo olhando para o reloginho.

O primeiro é *Specular Collage*, da Specular International, que define seu produto como "um programa de editoração de imagens". Ele importa imagens do Photoshop e as transforma em cópias de 72 dpi, chamadas de "proxies". Elas podem ser combinadas, giradas e ter filtros e efeitos aplicados em segundos. Mesmo combinadas as imagens podem ser modificadas separadamente, como se cada uma estivesse em um layer próprio. Atingido o resultado final, *Collage* acessa as imagens originais e rende um novo arquivo em alta definição.

Outro programa que é uma mão na roda é o *PhotoMatic*, da DayStar, um programa de macros para o Photoshop. Ele grava qualquer ação realizada no Photoshop, que depois pode ser aplicada automaticamente a um número infinito de arquivos. Serve tanto para quem trabalha processando dezenas de imagens por dia quanto para aqueles que gostam de experimentar com filtros e efeitos e que nunca conseguem lembrar como atingiram tal efeito. *PhotoMatic* grava seus passos e pode repetí-los quantas vezes você quiser.

FREEHAND 4.0

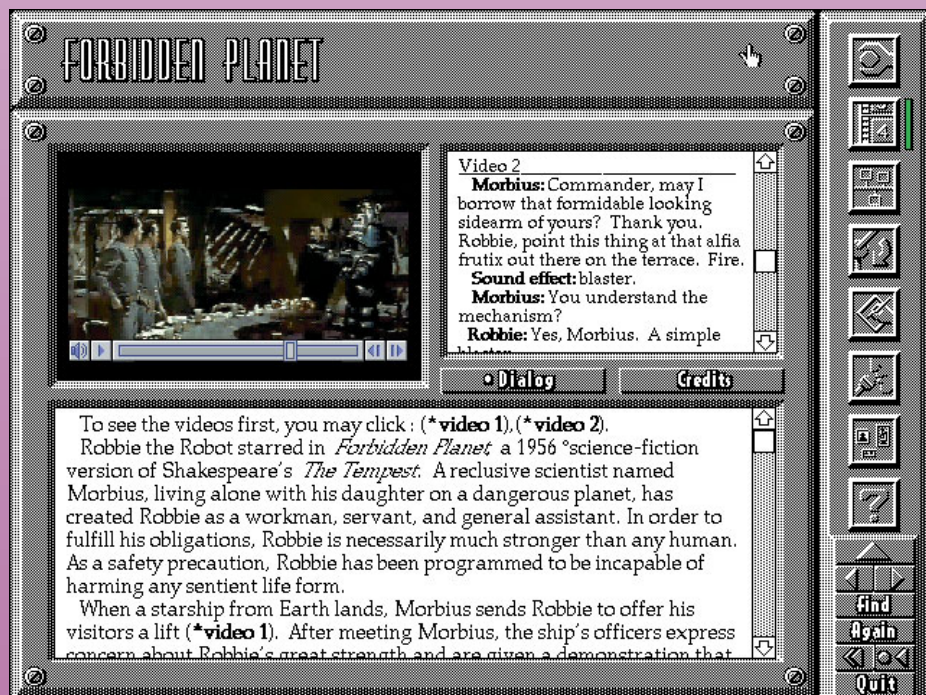
O Adobe Illustrator 5.0 foi a grande surpresa do ano passado, com grandes inovações em relação aos outros programas de ilustração. Para não ficar atrás, a Aldus lançou o *Aldus FreeHand 4.0*, que resolve algumas das deficiências das versões anteriores. Agora é possível criar várias páginas no mesmo documento, dispostas em um grande pasteboard (quase 1,5 m²!). A manipulação de texto foi melhorada significativamente. Agora dá para importar textos ou digitar diretamente na página, fazer o texto correr em colunas, ao redor de qualquer imagem ou alinhado a um caminho. Uma nova palette, chamada Inspector, substitui 35 janelas de diálogo. Para terminar, finalmente o *FreeHand* é capaz de abrir seus próprios arquivos EPS.

ISAAC ASIMOV'S THE ULTIMATE ROBOT

Microsoft
Preço: US$ 59,95 (EUA)
Configuração: Mac II, 5Mb RAM, CD-ROM, System 7.0, 13"
Intuitividade:
Interface:
Diversão:
Custo/Benefício:

Isaac Asimov's The Ultimate Robot é o primeiro CD-ROM informativo que eu – na minha humilde opinião de fã das obras de Asimov – achei interessante de ter para consulta, já que geralmente este tipo de CD é formado por vários assuntos, alguns interessantes, outros nem tanto. Você acaba esgotando o que lhe interessa e o CD termina na estante, pegando poeira.
Neste CD, só existem dois assuntos: Asimov e robôs, divididos em seções específicas. Na seção "Chronology", você encontra a cronologia da evolução dos robôs e a biografia de Asimov. Em "Asimov's Writings", mais de 50 histórias de robôs, escritas por Asimov, fazem você entrar em um mundo onde seres artificiais inteligentes vivem ao lado de seus criadores humanos de uma forma nem sempre harmoniosa. Em "Asimov Speaks", vídeos de entrevistas, gravados em QuickTime, mostram Asimov discutindo sobre robótica, inteligência artificial e ciência em geral. Em "Robot Gallery", capas de livros e revistas com Asimov e outras imagens de robôs.
A seção mais desapontadora é "The Robotoid Assembly Toolkit", onde você pode montar seu próprio robô e ver sua animação, podendo salvar a imagem em PICT no Hard Disk ou imprimi-la. Há pouca variedade nas peças (cinco diferentes para cada parte do corpo) e as animações são fracas e de gosto duvidoso.
As seções mais surpreendentes são "Robotics" e "Cinerobots". Na "Robotics", explicações profundas e didáticas fazem qualquer um entender quais são os princípios que regem a robótica. Em "Cinerobots", você vai conhecer ou rever vários robôs de filmes famosos – como R2D2 (*Star Wars*), Robbie (*Forbidden Planet*) ou o computador HAL (*2001*).
Este CD-ROM é rico em textos e filmes em QuickTime, chegando a ter cenas inteiras de filmes como *Star Trek e 2001 - Uma Odisséia no Espaço*. Um CD indispensável para trekkies, fãs de Asimov ou de ficção científica em geral.

Oswaldo V.C. Bueno

Faça você mesmo o seu robô

Filmes em QuickTime trazem a "Sessão da Tarde" para o seu Mac

Microsoft Corp.: 1 Microsoft Way, Redmond, Wash. 98052-6399, USA (001) 206-882-8080

HYPERCARD 2.2

Apple Computer
Preço: US$ 139 (EUA)
Configuração: Mac SE, System 7 ou superior
Intuitividade:
Interface:
Poder:
Custo/Benefício:

Depois do que pareceu uma eternidade para aqueles que usam o HyperCard, a Apple finalmente lançou a versão 2.2 (o 2.1 está conosco desde junho de 1991!!!!). Entre as novas capacidades, estão suporte para AppleScript, cor e QuickTime.
Definido por seu autor, Bill Atkinson (que também escreveu o MacPaint e as rotinas QuickDraw que controlam o monitor do seu Mac), como uma ferramenta para construir software, o HyperCard permite a usuários sem experiência em programação construir seus próprios programas. Ele utiliza uma metáfora simples baseada em cartões, arrumados em pilhas.
A unidade básica do programa é o cartão (card). Você pode armazenar qualquer tipo de informação (textos, imagens, gráficos, sons e vídeos em QuickTime) nos cartões e organizá-los em pilhas (stacks).

Luzes, câmera, ação: o HyperCard entra de vez na era da multimídia

Você pode criar stacks com filmes em QuickTime

O HyperCard tem cinco níveis de utilização:

- *Browsing:* permite manusear e explorar os stacks, mas sem alterá-los
- *Typing:* permite editar o texto dos cartões
- *Painting:* permite mudar a aparência dos cartões
- *Authoring:* permite criar botões e linkar os stacks
- *Scripting:* permite editar e criar os stacks, utilizando a linguagem de programação HyperTalk.

Os níveis têm capacidade crescente. Cada nível engloba as características do anterior e acrescenta novas funções. Alguns stacks têm acesso limitado aos níveis mais baixos, permitindo que o usuário apenas folheie e escreva nos stacks, sem poder alterá-los. Excetuando o nível mais alto (scripting), o HyperCard é muito simples de usar.
Nascido do desejo de construir uma ferramenta que permitisse às pessoas acessar e usar informação rapidamente e sem dificuldade, o HyperCard definiu o padrão para as linguagens de autoria. É um dos softwares mais usados nos mercados de multimídia, educação e programação in-house.
Depois de ter sido transferido da Apple para a Claris (que é uma subsidiária da Apple) no final de 90, o futuro do HyperCard parecia incerto. Haviam boatos de que a estratégia da empresa era abandonar o produto – pois tendo sido distribuído de graça com todos os Macs novos desde 88, não era um produto pelo qual se pudesse cobrar muito – para, depois de sua morte, lançar um novo software muito semelhante com um preço bem mais alto.
Mas para alívio de sua legião de usuários – mais de oito milhões ao redor do mundo –, em fevereiro de 93, a Apple pegou o HyperCard de volta e anunciou seus planos de integrá-lo ao AppleScript. Finalmente, em dezembro passado, foi lançada a versão 2.2.

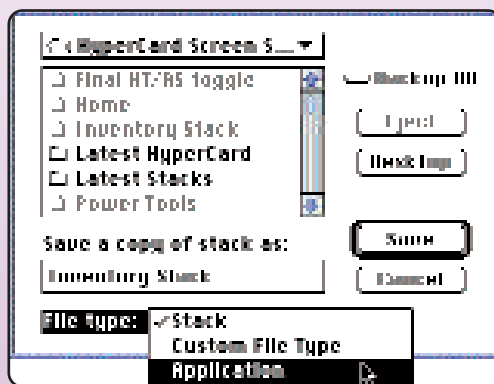
AS NOVIDADES

A integração ao AppleScript permite unir aplicativos ao HyperCard, aumentando seu poder drasticamente. Com ele, pode-se lançar, controlar e trocar dados com programas "scriptáveis", como 4thDimension, MacWrite, FileMaker, Microsoft Excel, Microsoft Word e QuarkXPress, entre outros. Você pode, por exemplo, ligar um banco de dados a um programa de editoração e criar uma publicação que pode ser atualizada automaticamente.

Em qualquer janela de script, o usuário pode selecionar em um menu se deseja usar o HyperTalk (linguagem nativa do HyperCard) ou o AppleScript (linguagem que permite automatizar funções entre programas).

O suporte para cor, um antigo desejo dos usuários, ainda não foi totalmente resolvido. Ele se dá através de um XCMD (comando externo) que, depois de instalado no cartão Home, acrescenta um menu Color na sua barra de menus.

Quando você abre as ferramentas de cor, a barra de menu é trocada por uma outra que dá acesso à importação de imagens, à mudança de tamanho de imagens coloridas no formato PICT e aos efeitos coloridos de transição entre os cartões, além de uma palette que dá ao usuário a possibilidade de usar 256 cores para colorir botões, campos de texto, cartões ou fundos. O problema desta solução é que a colorização não é integrada à interface do programa. Para criar um novo botão, por exemplo, você tem que sair das ferramentas de cor para ter acesso aos menus do HyperCard. Apesar disto, esta solução é muito mais simples que os XCMDs disponíveis até agora, que exigiam o uso de scripts para colorizar seu stack.

Na mesma linha, a nova versão traz o suporte para QuickTime, obtido através de um stack à parte: o QuickTime Tools. Você monta um botão para rodar um filme, selecionando as diversas opções apresentadas, e depois pede que ele instale este botão no seu stack.

Você pode salvar seu stack como aplicativo

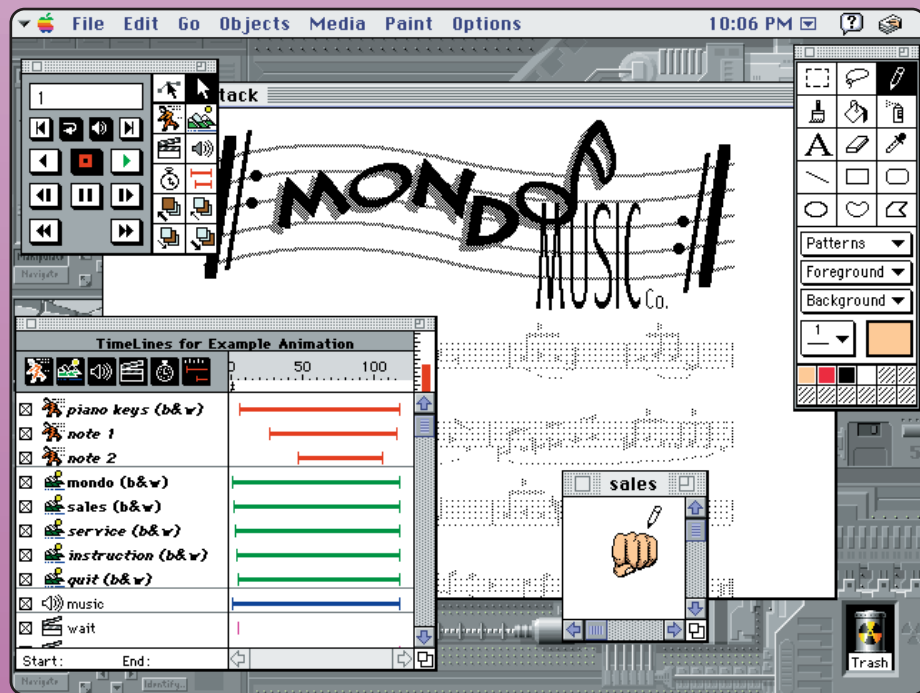
Outro antigo pedido dos usuários que foi atendido nesta versão, é a possibilidade de salvar seu stack como um aplicativo. Basta selecionar o tipo de arquivo *Application* (na janela de Save) para salvar uma cópia e ter um programa que pode ser distribuído, livre de royalties.

Com o HyperCard 2.2, você também recebe o ADDmotion II, da Motion Works International, uma extensão para pintura em 24 bits de cor, animação e controle de som, que se integra na interface de maneira semelhante ao das ferramentas de cor. O ADDmotion II é uma ferramenta que oferece uma alternativa mais simples e barata do que a criação de animações no MacroMedia Director, apesar de menos poderosa.

CONCLUSÃO

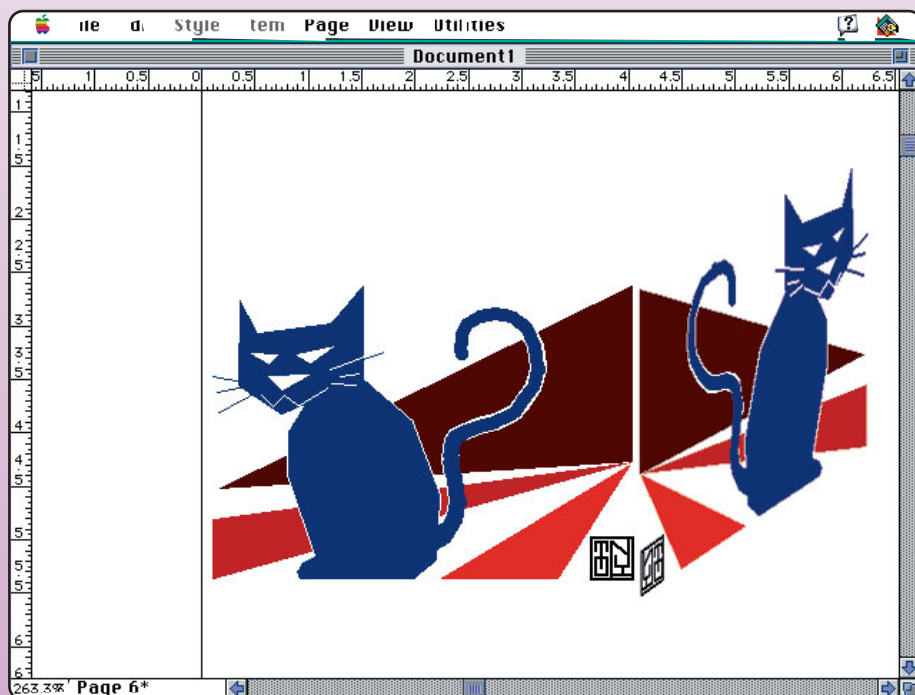
Apesar de pequenos problemas, a versão 2.2 representa um aumento significativo de poder, funcionalidade e flexibilidade ao HyperCard. A integração com o AppleScript dá nova vida ao produto, transformando-o na melhor ferramenta disponível para o desenvolvimento de interfaces para scripts. O suporte para cor, QuickTime e o acréscimo do ADDmotion II firmam seu lugar no cenário da multimídia. Com um preço introdutório de US$ 139 nos EUA, é uma pechincha.

Caio Barra Costa

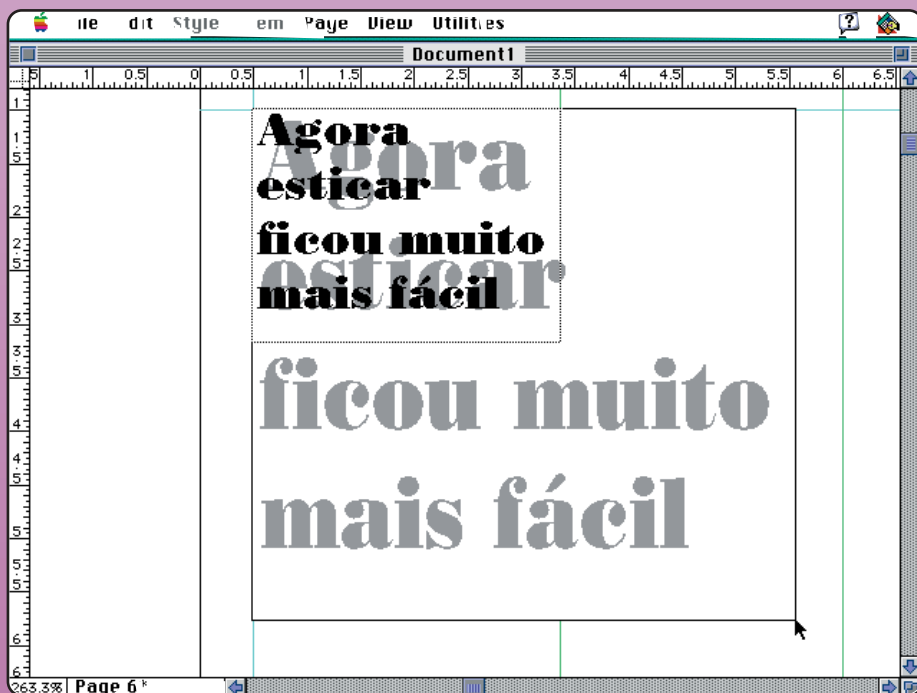
Apple Computer: 20525 Mariani Avenue, Cupertino, CA 95014
001-408-996-1010

Com o ADDmotion, você cria animações sonorizadas direto no HyperCard

QUARKXPRESS 3.2

Quark Inc.
Preço: US$ 895 (EUA)
Configuração: Mac Classic, System 6.05, 2Mb livres de RAM
Intuitividade:
Interface:
Poder:
Custo/Benefício:

Todo macmaníaco que se preza acompanha com ansiedade as disputas entre os grandes softwares como se fosse final de campeonato. Cada um torce para o "seu" programa, por convicção ou por hábito. Isso não foi diferente com o lançamento do QuarkXPress 3.2. O Quark é o grande rival do PageMaker e tem muitos recursos tipográficos insuperáveis – ou tinha até o lançamento do PM 5.0, em 1993.
O Quark 3.2 foi lançado com muitos meses de atraso, porque foi dada preferência ao lançamento do QuarkXPress for Windows, o que o transforma, enfim, em um programa multiplataforma, já que a versão anterior não era compatível com a versão para Windows. Era possível abrir um arquivo criado em Mac no Windows, mas não o contrário. Para quem precisa trocar arquivos entre Macs e PCs, este é um grande avanço.

Novas ferramentas permitem distorcer (Skew) e espelhar (Flip) textos e imagens

NOVIDADES

Entre as várias novidades e modificações, as principais são:
Flip horizontal e vertical – Agora é possível "espelhar" um texto ou uma imagem. Antes, isto só era possível com o uso de outros softwares.
Aspas inteligentes – O próprio programa detecta se as aspas devem "fechar" ou "abrir" automaticamente.
Stretch – Você pode adequar um bloco de texto ou imagem usando somente o mouse. Não é mais preciso calcular o tamanho ou condensação da fonte para acertar o layout.
Skew – Uma ferramenta semelhante a que existe no Toolbox do FreeHand pode distorcer textos e imagens.
Vertical Scale – Mais uma facilidade tipográfica. Você pode alterar a "altura" das letras sem mudar sua largura.
Auto-save e auto-backup – Um recurso que pode ser a salvação de um dia de trabalho, principalmente

Mudar o tamanho de um box e os elementos dentro dele pode ser feito usando somente o mouse. O Quark se encarrega de calcular o corpo, entrelinha e condensação

se você não tem o hábito de salvar seus arquivos com frequência ou tem preguiça de fazer backups.

XTENSIONS

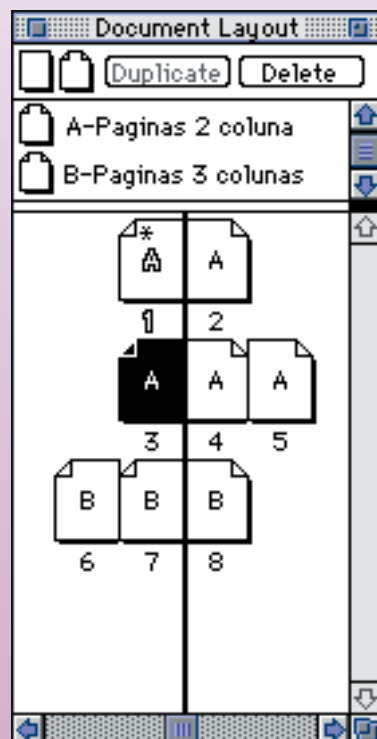
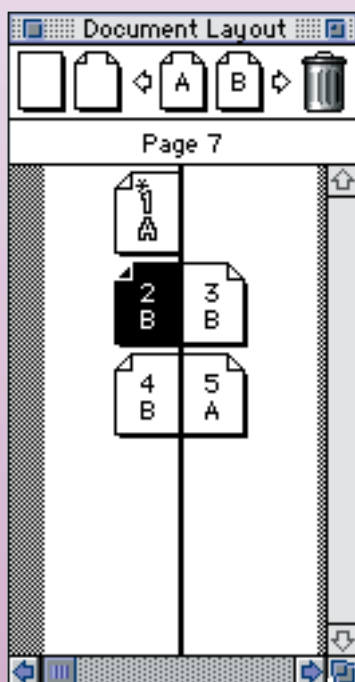
O QuarkXPress introduziu no mercado o conceito de extensions ou add-ons – pequenos programas auxiliares que aumentam o poder do software. Alguns são de uso muito específico, outros são difíceis de adquirir no Brasil. Esta versão vem com duas XTensions muito interessantes:

Cool Blends – Todos os degradês que você vê nesta revista já estão incorporados ao novo Quark. Antes era opcional.

Scripting – Ele vem com o UserLand Frontier que, atráves de uma linguagem de programação própria, permite usar os recursos do Apple Events para automatizar o processo de paginação. Apesar de ser uma linguagem relativamente simples, não é para todos, pois é necessário conhecer alguns comandos, que, para um simples usuário, podem parecer complicado. Felizmente o próprio Quark traz alguns scripts prontos, muitos úteis.

CORES

O Quark 3.2 traz grandes avanços no gerenciamento de cores:

EfiColor XTension – É um gerenciador de cores que promete consistência de cores entre os periféricos. Ou seja, a imagem que você vê na tela é a mesma que você terá na saída, seja na sua Inkjet colorida ou no fotolito. Na prática, isto é um pouco mais complicado. Primeiro, é preciso ter um monitor calibrado. Pior, se você quiser ter o máximo aproveitamento deste recurso será preciso comprar "color profiles" (parâmetros do equipamento em relação ao standard usado pela Electronics for Imaging, Inc, criadora desta XTension), adequados ao seu equipamento, que podem custar até US$ 529 (EUA)! Mas com paciência e experiência, você consegue aproximar a qualidade da imagem impressa com o monitor.

Uma mudança que não agradou foi o novo Document Layout. Repare que foi eliminado o ícone de Trash e não é possível ver a paginação diretamente na tela, como na versão 3.1

Previews na tela – Em consequência do uso do EfiColor, o preview de imagens agora pode ser em 24 bits (milhões de cores). As versões anteriores permitiam no máximo 8 bits. Infelizmente os previews de EPS continuam em baixa resolução.

Separação de cores – O novo Quark, com a ajuda do EfiColor XTension, promete fazer separações de cores de imagens RGB. Ele também converte automaticamente cores Pantone em process color (quadricromia) quando necessário.

NINGUÉM É PERFEITO

Como ninguém é perfeito, existem alguns probleminhas. Por exemplo, um arquivo criado ou salvo em 3.2 não pode ser aberto nas versões anteriores (não existe nem a possibilidade de salvar como documento do Quark 3.1). Por isso, não jogue fora a versão antiga do programa.

Alguns atalhos de teclado (shortcuts) foram alterados ou eliminados. Se você já estava acostumado com a versão 3.1, vai se atrapalhar no início (nada grave, mas bastante inconveniente).

A janela de Document Layout piorou. Não tem mais a lata de lixo na parte de cima e não há como saber a renumeração das páginas ou início de section de modo imediato como na versão anterior.

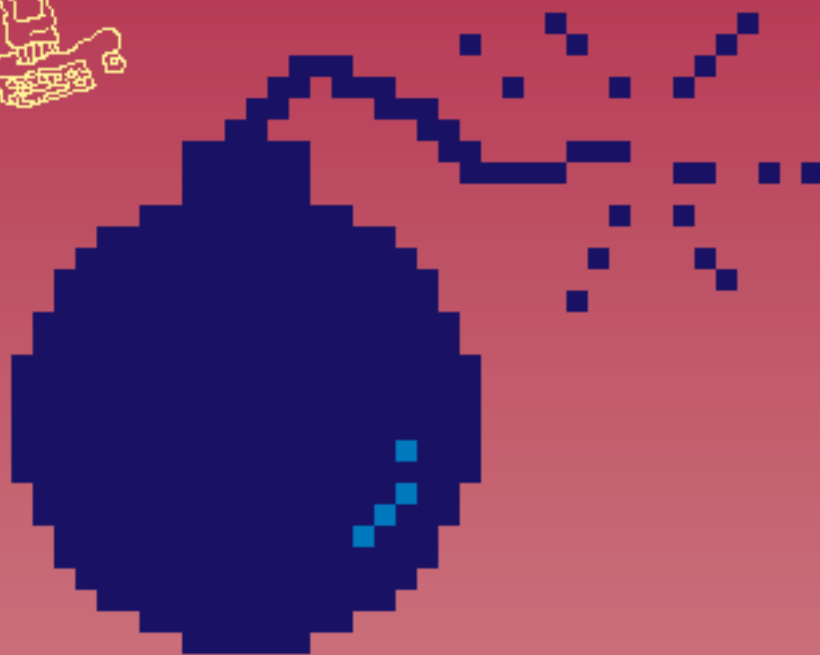
Infelizmente não pudemos testar a versão em português, assim não pudemos avaliar seu dicionário e capacidade de hifenização.

Contando os prós e contras, o QuarkXPress continua sendo (desculpem os fãs de PageMaker) o melhor programa de DTP, com muitos recursos que nem mesmo o PM 5.0 conseguiu superar – um comparativo entre os dois programas fica para depois. Mas não é preciso ter pressa para operar o upgrade. Com a versão anterior do Quark, é perfeitamente possível fazer qualquer layout, já que a maioria das inovações estão direcionadas para a produtividade.

Valter Harasaki

Quark Inc.: (001) 303-894-8888

OS POWERBOOKS DA SÉRIE 500, OS PRIMEIROS PORTÁTEIS COM CHIP 68040LC

EM ABRIL, A APPLE LANÇA

BOMBA, BOMBA, BOMBA!

A primeira bomba a gente nunca esquece. Geralmente ela ocorre quando se menos espera, quando você está executando uma operação muito importante, sem ter lembrado de salvar a última meia hora de trabalho. Um calafrio sobe a sua espinha enquanto você se pergunta: "O QUE FOI QUE EU FIZ??" Na maioria das vezes, nada.

"Não entre em pânico", este é o primeiro mandamento do macmaníaco. Quando uma bomba aparece não há muito mais o que fazer. Só lhe resta restartar. Pode dar adeus a tudo o que você não salvou. Para os desesperados, uma palavra de conforto: lembre-se de que os PCs dão pau no mínimo quatro vezes mais frequentemente que o Mac.

Existem bombas de várias intensidades: desde pequenos petardos que congelam a tela do programa em que se está trabalhando até ogivas nucleares que deslocam seu sistema e obrigam você a pegar os disquetes de instalação e reinstalá-lo. Consequentemente, existem várias formas de desarmar uma bomba. Sua primeira ação para tentar escapar de uma tela congelada é apertar ⌘-Ponto *(⌘-.)*. Se não funcionar, tente ⌘*-Option-Esc*. Essa combinação fecha o programa em que você está trabalhando e preserva a integridade do sistema, sem precisar restartar. Mas não caia na tentação de continuar trabalhando depois de chegar ao Finder. Você acabou de escapar de uma bomba, tudo parece estar normal, mas seu Mac ainda está abalado. Abrir o programa de novo é se arriscar a levar uma bomba bem pior. Restarte para que tudo volte ao seu devido lugar.

Algumas vezes o ⌘*-Option-Esc* não funciona. Aí o jeito é dar um Restart manual. Em hipótese alguma desligue seu Mac no botão de liga-e-desliga da parte traseira. O jeito certo é apertar ⌘*-Control* e o *botão Power* (aquele com um triângulo que fica no alto do teclado).

QUANDO OS INITS ENTRAM EM CONFLITO

Um belo dia você está trabalhando e percebe que seu Mac está mais instável do que o de costume. Programas ficam lentos, fecham sem explicação (uma mensagem dizendo "erro do tipo 1" não é uma explicação), o cursor pára no meio do caminho e caem mais bombas do que em toda a Guerra do Golfo. Vários motivos podem causar esses sintomas, mas o mais comum é o velho conflito de Inits.

Inits são aqueles programinhas que aparecem em fila indiana durante a tela de apresentação do Macintosh, como Adobe Type Manager, Suitcase, Disk Doubler e After Dark. Eles ficam nas pastas Control Panels e Extensions do System Folder e servem para fazer seu Mac mais poderoso e mais bonito. Em compensação, comem uma boa parte da memória RAM e podem conflitar com outros programas, entre eles mesmos ou até com o próprio sistema.

Quando perceber que as coisas não estão indo bem, reveja seus últimos passos. Se instalou algum Init ou programa que interfira no sistema, desinstale. Restarte e veja se tudo voltou ao normal. Se os problemas continuarem – e você estiver com o System 7 –, dê Restart e segure a tecla *Shift* até aparecer a mensagem "Extensions Off". Dessa maneira, todos os Inits serão desligados. Aí você terá que dar uma de Sherlock para descobrir qual deles é o responsável por sua dor de cabeça. Retire todos do System Folder e vá colocando de volta aos poucos, fazendo testes, até descobrir o criminoso. Uma maneira mais fácil de fazer isso é conseguir um gerenciador de Inits, como o Startup Manager, do Now Utilities, ou o Extension Manager, um freeware distribuído pela Apple, que permite ligar e desligar Inits.

Programas que congelam ou dão o fora sem dar a menor satisfação também podem significar outra coisa: falta de memória. Muitas vezes um programa requer um espaçozinho maior da memória RAM para executar tarefas mais complicadas. Nesse caso, a primeira medida é clicar sobre o ícone do programa e pedir Get Info *(⌘-I)*. Na janela do Get Info você verá o tamanho da memória que o programa necessita para abrir (suggested size) e o quanto ele tem de memória RAM alocada no momento (current size, no System 7, ou preferred size, no 7.1). Aumente a memória alocada e tente tudo de novo. Se seu programa continuar pedindo água, o jeito é tirar aqueles dólares da gaveta e comprar mais memória RAM.

AS CARTAS NÃO MENTEM

COMPUSOURCE EXPLICA

Caros MacManíacos,

Em primeiro lugar, parabéns pela revista. Ela está excelente, tanto em forma como em conteúdo, e nós desejamos que vocês tenham o sucesso que demonstram merecer.

Após ler (mais de uma vez, claro) todos os artigos, achei que devíamos fornecer algumas explicações, que podem ser úteis aos leitores.

1. O programa de cadastramento de usuários para 1994 ainda não está completamente definido. A versão do System 7.1 em português será incluída gratuitamente em todas as máquinas vendidas através de nossos revendedores autorizados a partir do seu lançamento. Para usuários já existentes, haverá um preço especial (muito baixo) que se destina a cobrir os custos de produção.

2. O caso das memórias que superaquecem no PowerBook 180c do Dimitri é ilustrativo de uma situação que muitas vezes passa desapercebida pelos usuários: nem todos os fabricantes de memória têm produtos da mesma qualidade. Sugiro que procurem comprar de empresas mais conhecidas, como a TechWorks ou a Newer. Memórias de melhor qualidade, tanto dissipam menos calor como são capazes de operar em temperaturas mais elevadas.

3. Gostei muito da seção Ombudsmac e gostaria que ela passasse a auxiliar na solução dos problemas, não se limitando a registrá-los. Por exemplo, no caso relatado no número 1, seria importante que nós soubéssemos qual é a revenda que forneceu a informação errada, para que pudéssemos treiná-la melhor e evitar a repetição desse tipo de incidente. Em relação ao Plano de Capacitação de Revendedores, é importante lembrar que, como todo processo de disseminação de cultura, ele é um esforço permanente, cujos resultados aparecem gradualmente, ao longo do tempo.

Eduardo Carvalho
Diretor de Marketing da
CompuSource
São Paulo - SP

MACMANÍACO SOLITÁRIO

Comprei um Macintosh LC III, por influência de uma amiga que trabalha em agência de publicidade. Como estou entrando nessa área e já trabalho a mão livre, estava certo de que ao comprá-lo, não teria nenhum problema em aprender a trabalhar com ele. Qual foi minha surpresa – descobri que, morando no interior do Paraná, era o único que tinha feito esta opção pelo Macintosh e portanto, estava só. A MACMANIA, pelo menos para mim, caiu do céu. Precisava obter informações específicas sobre o Macintosh. Percebi, entretanto, que os artigos são direcionados especificamente para gente que já conhece muito o Mac. Gostaria de sugerir que fossem publicados também artigos para iniciantes como eu.

Marcos Blanco
Assis Chateaubriand - PR

Calma, Marcos. Como já dizia o velho mestre, "devagar também é pressa". A curva de aprendizado do Mac é íngreme no começo, mas depois vira um belo e grande planalto. Logo, logo, você vai estar reclamando que nossas dicas são muito babas e que as matérias não são profundas o suficiente.

PAPO GORDO?

Adorei a revista. Tem informações de peso, papo gordo e humor na medida certa. Gostei de todas as inovações, incluindo as pequenas dicas de rodapé. Finalmente alguém notou que existem Macs no Brasil. Gostaria de saber se posso usar as memórias SIMM de 4Mb e o co-processador 68882 que tenho no meu IIsi no novo Quadra 605.

Lívio Holzmann
São Paulo - SP

Não, Lívio, você não pode utilizar as SIMMs do IIsi no Quadra. A Apple mudou as memórias dos novos Macs, trocando as velhas SIMMs de 60 pinos por placas de 72 pinos, iguais às de PC e, consequentemente, mais baratas e de maior disponibilidade. A mesma coisa em relação ao co-processador. O chip 040 tem o co-processador embutido (no 605 ele é desligado) e não comporta unidades externas.

TID BITS & BIG TITS

Li o primeiro número de sua revista e estão de parabéns. Espero que tenham sucesso e cresçam, como está crescendo a comunidade de usuários de Macintosh no Brasil. Eu sou usuário de Macintosh desde 1986, quando comprei meu primeiro Plus, antes disso eu tinha um Apple IIe, passando um sufoco. Só gostaria de fazer uma observação. Por exemplo, na seção TID BITS, vocês fazem menção a dois produtos, mas não dão nenhuma referência dos fabricantes. Um é o DONNA MATRIX e o outro é um CD chamado PENTHOUSE INTERACTIVE VIRTUAL PHOTO SHOOT.

Um grande abraço e sucesso com a revista.

Sergio Barrozo Netto
Rio de Janeiro - RJ

Parabéns, Sergio, pelo seu bom gosto em revistas, computadores e mulheres. Aqui vão as referências:

Reactor Inc.
445 West Erie, Chicago, IL 60610
Tel: 001 312-573-0800

Penthouse Video Inc.
P.O. Box 310173,
Newington, Ct. 06131 - EUA

A CARAPUÇA SERVIU

Tive um problema parecidíssimo, senão igual, ao que vocês apresentaram no Ombudsmac da primeira edição da revista. O que achei muito legal foi saber que a questão não era tão particular e que, sendo levada a público, poderia resolver algo. E foi o que aconteceu.

Liguei novamente para os fornecedores e a troca do VRAM me foi oferecida com uma redução considerável no preço em dólar, claro, sem nota fiscal. Sem mais, agradeço a solução que consegui para a minha posição de usuária iniciante.

Rosa Maria Shimabukuro
São Paulo - SP

Servir bem, para servir sempre, esse é o nosso lema. A coluna Ombudsmac está aí para isso, defender os fracos e oprimidos, a verdade, a justiça & The Macintosh Way. Agradecemos a preferência, volte sempre.

ACOMPANHE NOS PÉS DE PÁGINA DESTA EDIÇÃO: FATOS E BOATOS SOBRE A APPLE E SEUS PROGRAMAS

SIMPATIPS

IMPRESSORA VIRTUAL

Se você tem um PowerBook com fax modem, precisa imprimir alguma coisa desesperadamente e não há nenhuma impressora por perto, não entre em pânico. Descubra um aparelho de fax nas imediações e envie um fax para ele.

TECLADO LIMPINHO

Pode acontecer com qualquer um. Você está digitando um texto e deixa cair um pedacinho de papel, migalhas ou qualquer coisa que exija que você vire o teclado para limpá-lo. Para fazer isso sem precisar ter que sair do programa, vá até o Apple Menu e abra o Key Caps. O teclado trava e você pode limpá-lo sem medo de estragar o seu trabalho.

FOLIAS NO STARTUP

Para substituir a tela de "Welcome to the Macintosh" por uma linda foto do seu cachorrinho ou qualquer outra imagem, abra a imagem no Photoshop. Ela precisa medir 640 por 480 pixels e ter resolução de 72 dpi para tomar toda a tela. Salve-a em formato Pict Resource com Mode em Indexed Color. Salve-a com o nome de "StartupScreen" e coloque-a no System Folder. A mesma coisa pode ser feita com sons e filmes (se você tiver a extension QuickTime), dando a eles os nomes de "StartupSound" e "StartupMovie" respectivamente.

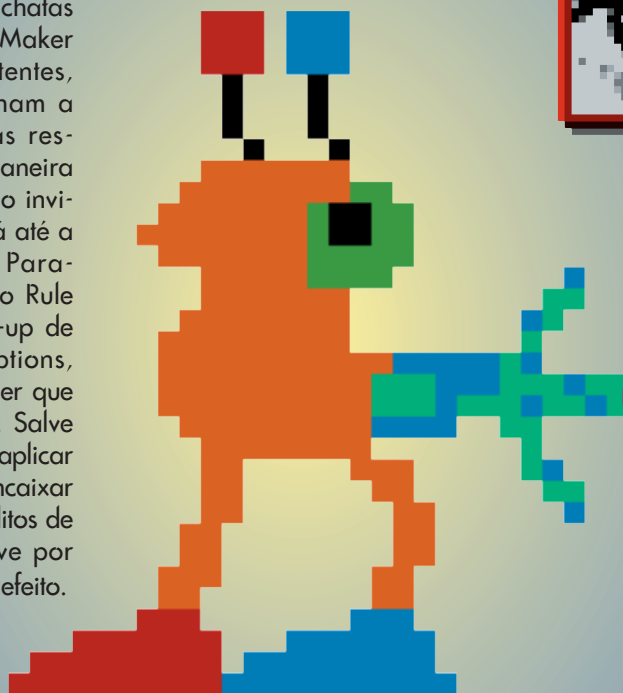
LEGENDAS ALINHADAS

Uma das coisas mais chatas de se fazer no PageMaker são legendas consistentes, onde todas mantenham a mesma distância das respectivas fotos. Uma maneira de conseguir isso é criar um fio invisível sobre a linha de texto. Vá até a janela de Rules, dentro de Paragraphs, e marque o quadrado Rule Above e Paper no menu pop-up de Line Color. Na janela de Options, defina a distância que você quer que a base do texto fique da foto. Salve como novo estilo. Pronto, basta aplicar o estilo às novas legendas e encaixar o fio da alça na foto. Para créditos de fotos, basta trocar Rule Above por Below para conseguir o mesmo efeito.

RENDAM-SE TERRÁQUEOS

Quem disse que o QuarkXPress 3.2 não traz nenhuma grande inovação em relação à versão anterior? Pressione *Shift-Control-Option* e *Delete* para sumir com um box e aguarde a chegada dos alienígenas.

ALIAS

Os aliases são uma das maiores vantagens do System 7. Você pode colocá-los no Desktop ou no Apple Menu para não ter que abrir folders dentro de folders ou para achar o programa desejado. Um alias de um programa colocado na pasta Startup Itens faz com que ele seja aberto toda vez que você liga o Mac. No entanto, alguns cuidados devem ser tomados. Nunca faça um alias de um alias. Se precisar de dois, faça ambos a partir do ícone original. Para descobrir onde está o original, dê Get Info *(-I)* e clique em Find Original.

ASPAS E POLEGADAS

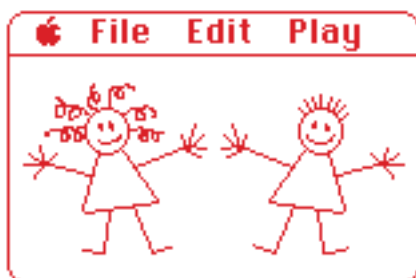
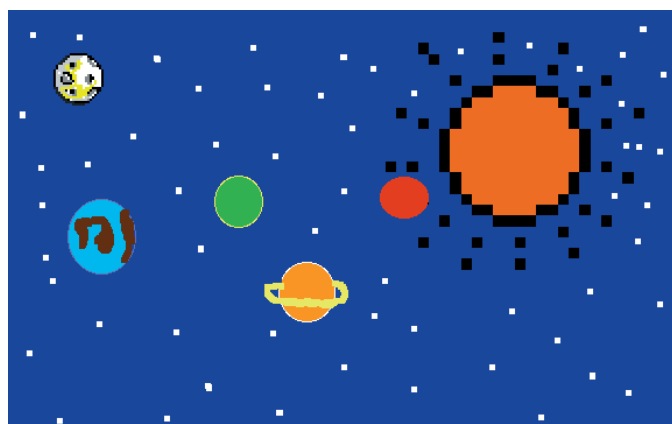
Um dos erros mais comuns de quem começa a digitar no Mac é confundir o símbolo de polegadas (") com aspas. Para digitar aspas bonitinhas no Mac, você precisa digitar *Option-[* (abrir aspas) e *Option-Shift-[* (fechar aspas). Alguns programas, como QuarkXPress, Word e PageMaker têm uma opção chamada "smart quotes" que converte polegadas em aspas.

REBUILD SEM RESTART

Volta e meia seu Mac começa a ter problemas para ligar os documentos com seus respectivos programas. Aparecem mensagens dizendo, por exemplo, que o aplicativo que criou o documento não foi encontrado. Programas copiados de disquetes perdem seus ícones e aparecem com ícones genéricos. Está na hora de reconstruir o arquivo do Desktop ou "dar um rebuild" no Desktop. Para isso, basta restartar segurando as teclas ⌘-*Option*. Se não quiser restartar, você pode dar um Quit no Finder (⌘-*Option-Esc*) e continuar segurando ⌘-*Option* até aparecer a janela pedindo a confirmação de que você quer dar o Rebuild.

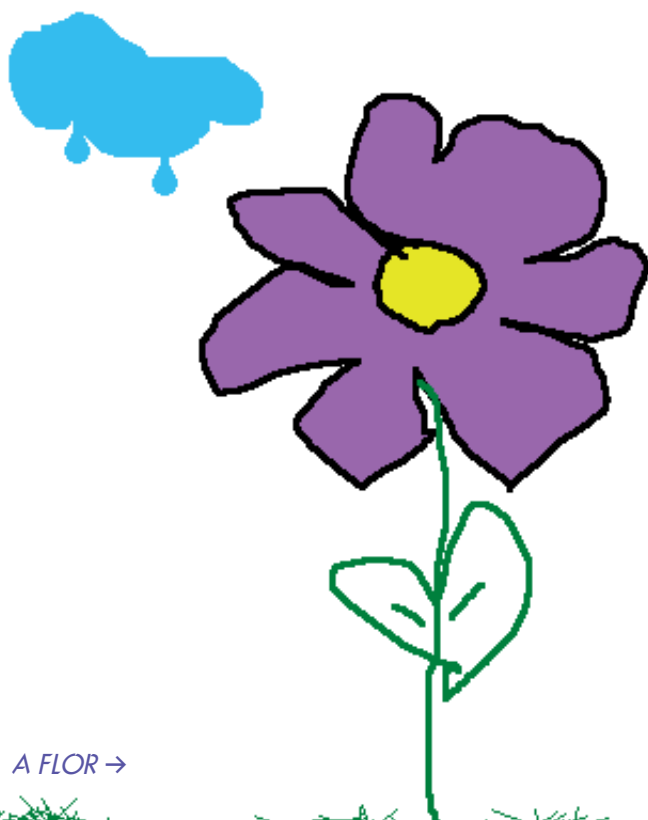
MAC KIDS

File Edit Play

Marina Alegre de Freitas, 10 anos, ganhou seu Mac LC de presente de aniversário no final do ano passado. Antes de ter o seu, ela já mexia um pouco no Mac do seu pai e brincava com joguinhos no PC da mãe. "Me acostumei melhor com o Mac", diz Marina.

Será que é preciso explicar por que ela está rindo à toa?

No Mac, Marina costuma desenhar no Kid Pix e está escrevendo uma história – "A Casa da Montanha" – no Word. Mas o que ela gosta mesmo são dos joguinhos. Seus preferidos são Indiana Jones e o Segredo de Atlântis, Tetris e o simulador de vôo Hellcats.

Marina diz que nunca teve problemas com seu Mac. "Até hoje, a única coisa que eu perdi foi um desenho que vinha pronto no Kid Pix. Eu desenhei em cima dele e salvei com o mesmo nome. Aí ele apagou o desenho original."

Marina agora quer ganhar uma impressora para poder fazer os trabalhos de escola no Mac e usar os acessórios do Kid Cuts, um programa que vem com desenhos de Kid Pix prontos, que podem ser impressos e incrementados com peninhas, cola com purpurina, olhinhos de plástico, lantejoulas e outros badulaques.

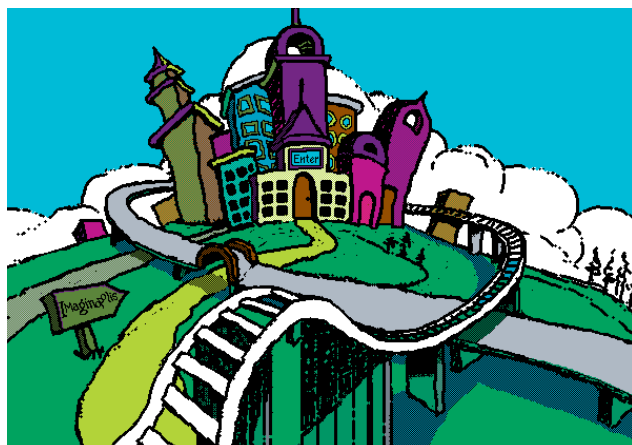
O UNIVERSO →

CORAÇÃO PARTIDO 1 ↓

A FLOR →

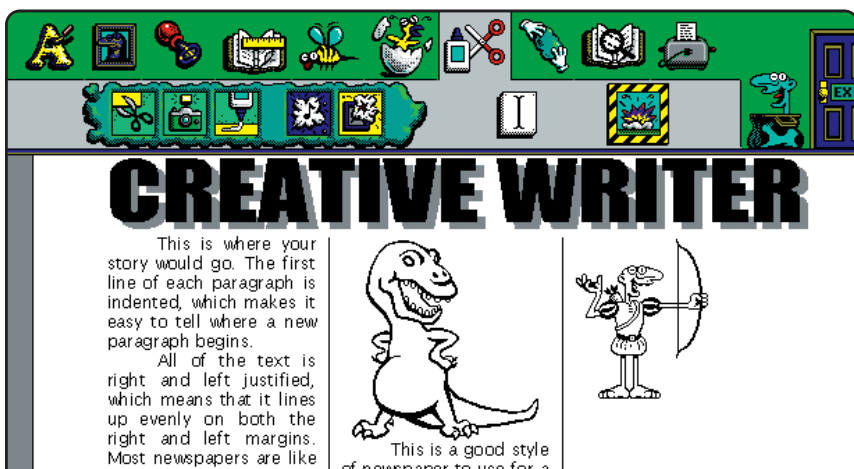
PROGRAMAS LEGAIS

PEÇA PARA O SEU PAI ARRANJAR RAPIDINHO!

FINE ARTIST

Fine Artist, da Microsoft, é um programa muito bacana, que dá dicas para quem quer aprender a desenhar. Ele começa na cidade de Imaginópolis, onde você encontra um prédio de quatro andares, que é a Escola de Artes. No primeiro andar está a galeria, onde você guarda seus trabalhos. No segundo andar, você pode dar asas à imaginação e criar quadros, retratos e o que quiser. No terceiro, começam as aulas práticas. Um narigudo chamado McZee dá dicas sobre como fazer uma história em quadrinhos, um botton ou um show de slides. No quarto, são as aulas teóricas, onde você aprende a desenhar em perspectiva e outras técnicas. Você pode ir de um andar para o outro quando quiser. Vem com cem desenhos prontos e você pode começar com eles para depois criar os seus.

Vá para Imaginópolis e vire artista

CREATIVE WRITER

Esse é o irmão de Fine Artist. Um programa para ensinar a escrever histórias, jornaizinhos ou cartas. Quem sabe inglês, vai aproveitar mais o programa, que traz mais de 8.000 idéias para se começar uma história. Quem não sabe, também pode se divertir escrevendo histórias, colocando desenhos nelas e pondo efeitos em títulos. O mais bacana: com a tecla Agente Secreto, dá pra colocar um código no que você escreve. Assim você pode ter um diário que ninguém pode abrir para ler. Da Microsoft.

Música no Mac

Marcos Smirkoff*

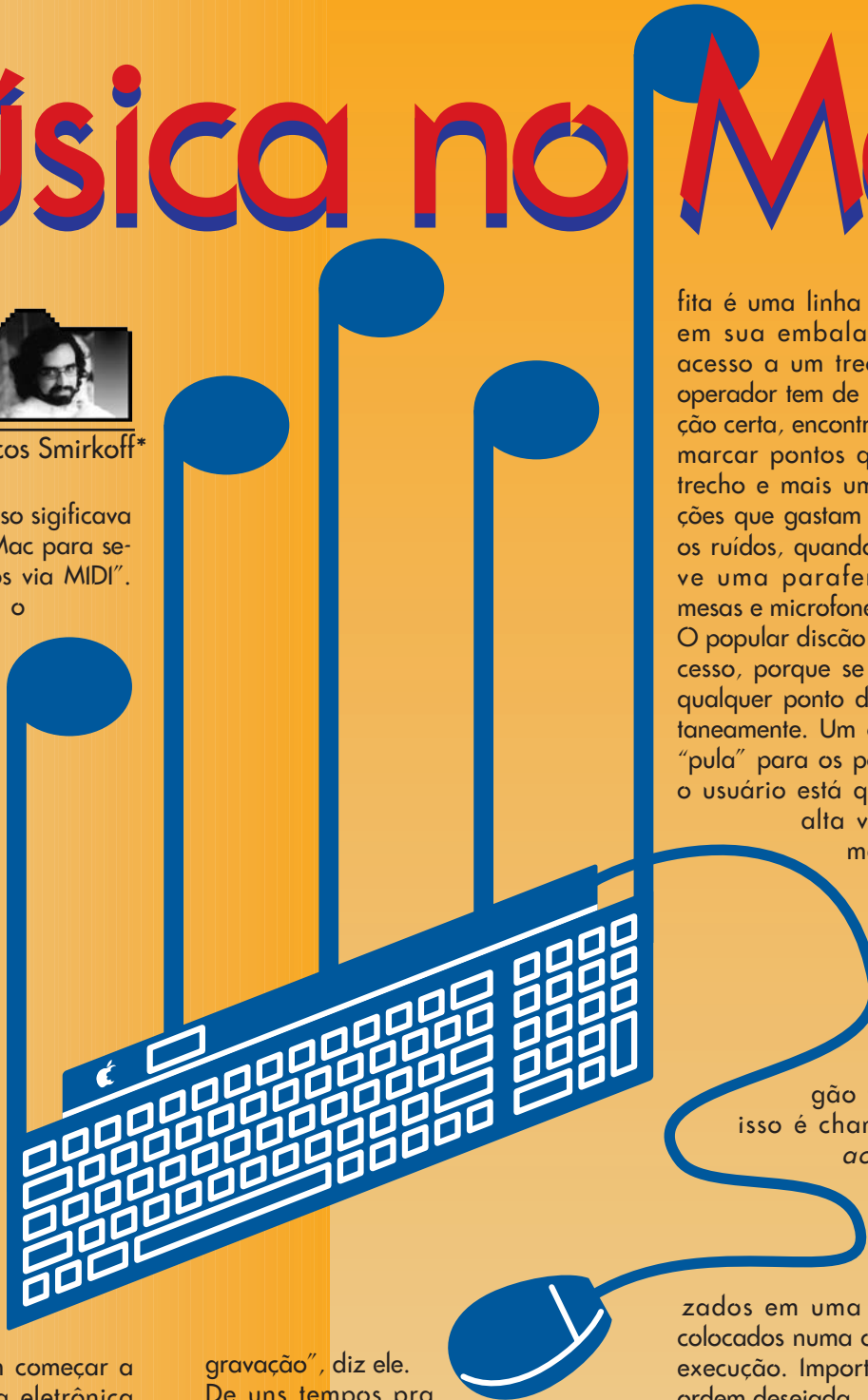
Até há pouco tempo, isso sigificava principalmente "ter um Mac para sequenciar uns instrumentos via MIDI". Há uns dez anos, com o advento do MIDI (um sistema para conectar instrumentos eletrônicos e computadores), sobrou para os computadores a função básica de servir como sequenciadores, sincronizando os sons produzidos em sintetizadores, samplers e drum machines. A principal plataforma para música digital por muito tempo foi o computador Atari que, reza a lenda, é ruim para tudo, menos para música. Agora, pode-se dizer que a música entrou de vez Mac adentro. Segundo as empresas que vendem software de música no Brasil, o mercado para músicos e diletantes que querem começar a se aventurar na música eletrônica ainda é dominado pelos PC, devido ao preço mais baixo e à existência de programas de notação e sequenciadores que dão conta do recado. "Mas o Mac tem um número muito maior de programas e oferece ao músico a possibilidade de se sofisticar cada vez mais até atingir um nível profissional", diz Rubner de Abreu, diretor da NovaMente, de Belo Horizonte. "O PC não tem programas que unam MIDI e edição de áudio. Com certeza, o Mac é a solução mais adequada para estúdios de gravação", diz ele.

De uns tempos pra cá, a gravação direta no hard disk virou uma alternativa esperta aos gravadores analógicos, racks de efeitos e mesas de mixagem. Isso acontece, porque a quantidade de memória disponível para computadores continua aumentando e barateando. Um hard disk grande oferece vantagens óbvias de acesso à informação armazenada. Os gravadores de áudio digitais (DAT) que usam fitas e os gravadores tradicionais analógicos são classificados como *meios lineares* de gravação. A fita é uma linha contínua enrolada em sua embalagem. Para se ter acesso a um trecho lá no meio, o operador tem de movê-la até a posição certa, encontrar o som desejado, marcar pontos que delimitem esse trecho e mais uma série de operações que gastam tempo. Sem contar os ruídos, quando o processo envolve uma parafernália de cabos, mesas e microfones.

O popular discão simplifica esse processo, porque se pode ter acesso a qualquer ponto da gravação instantaneamente. Um cabeçote de leitura "pula" para os pontos do disco que o usuário está querendo ouvir, em alta velocidade. Exatamente como em um toca-discos de vinil, onde você pode levantar a agulha e levar diretamente para uma faixa adiante. No jargão técnico da moda, isso é chamado de *meio de acesso randômico*. Os segmentos de áudio que são registrados no HD podem ser organizados em uma playlist, ou seja, colocados numa ordem específica de execução. Importante: em *qualquer* ordem desejada.

O melhor da história é que esse material digitalizado pode ser modificado através de comandos padrões do Mac, tipo ⌘-*C*, ⌘-*V* ou ⌘-*Z*. Uma série de filtros digitais (reverb, eco, delay etc) podem ser combinados nos programas e seus resultados podem ser verificados na hora.

COMO FUNCIONA

Um sistema de gravação digital *direct-to-disk* desenvolve mais um pouco os avanços obtidos com os samplers. Um sinal de áudio – uma

voz captada por um microfone ou uma guitarra – passa por uma interface de áudio, onde estão os conversores de sinal analógico-para-digital (ADC, em inglês) e digital-para-analógico (DAC). Convertido em bits, o sinal é arquivado no HD do computador, gerenciado e processado por um software associado à placa de áudio disponível. Daí em diante, o som é manipulável na tela do computador através de vários programas e pode ser remontado e guardado de volta no HD em quantas versões o espaço permitir. A saída disso tudo pode ser registrada em DAT ou mesmo em CD.

Uma empresa norte-americana, a Digidesign, acabou estabelecendo um padrão de placas para processamento digital de áudio. Seus produtos principais são, em ordem crescente de preço e recursos, as placas Audiomedia II (US$ 1.295/EUA), Sound Tools II (US$ 3.495/EUA) e Pro Tools (de US$ 5.995 a US$ 24.495/EUA, de 4 a 16 canais). Uma nova placa, a Audiomedia LC, dirigida ao mercado doméstico, está sendo lançada neste início de ano, por um preço bastante acessível (ver box *O que comprar?*).

Um dos atrativos destas placas é que outros programas e efeitos combinam com elas na forma de plug-ins, acessáveis em um menu, do mesmo jeito que os filtros do Adobe Photoshop. O músico e produtor Dudu Marote aponta aí a tendência para o desenvolvimento desse tipo de sistema. O hardware, ou seja, as placas devem mudar pouco, enquanto diversos fabricantes se concentram no desenvolvimento de novos plug-ins. Em seu estúdio, ele já usa uma boa quantidade de filtros digitais em seu Quadra 840 AV, como o compressor de tempo Time Bandit (da Steinberg, que modifica o andamento de uma música sem alterar a afinação), o reverberador NuVerb (da Lexicon) e uma combinação de efeitos de ambiência (reverb, echo, delay) que atende pelo nome esquisito de Arboretum Hyperprism.

"Vamos acabar aposentando as mesas de som em breve, quando a

> Depois de roubar do Atari o posto de computador preferido entre os músicos, o Mac está prestes a aposentar as mesas de som.

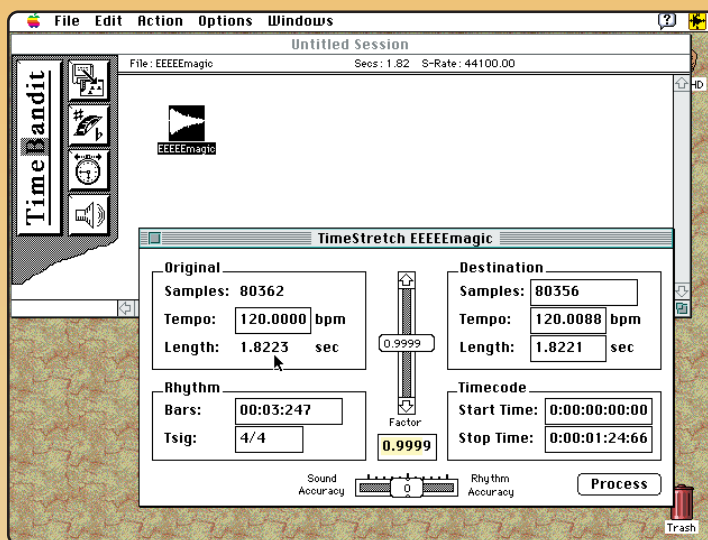
Digidesign lançar o TBM", diz Marote. Ele compara o TBM a ter um PABX instalado no computador. "É uma matriz digital que gerencia mais de 256 canais de áudio com resolução de 24 bits através de várias placas, processadores de efeitos etc. Pode ser que as mesas não sumam assim de repente, mas para muitos estúdios isso representa o fim daquela montanha de cabos ruidosos interligando racks enormes."

Enquanto os racks não dizem adeus, os gravadores já balançam seus lencinhos. Pelo menos é o que acontece nos estúdios VU, de São Paulo. Álvaro Faria, do VU, destaca principalmente a limpeza de linguagem obtida com a armazenagem em hard disk. Como muitos macmaníacos, está na expectativa do que vem por aí com o PowerPC; enquanto isso, usa um IIci "turbinado" pela Pro Tools, o sequenciador Performer e um HD de 1,2 GigaBytes.

APLICAÇÕES INUSITADAS

A flexibilidade desse tipo de sistema permite aplicações muito diversificadas. Jarbas Agnelli, diretor de arte da W/Brasil, tem um estúdio doméstico, baseado em Macintosh, que utiliza para multimídia. Monta animações, como uma série que está produzindo para o programa Rá-Tim-Bum, da TV Cultura, edita videoclipes de sua banda (AD) e do grupo Karnak (do ex-Mulheres Negras, André Abujamra) e está gravando o CD de seu grupo.

Para fazer tudo isso, Jarbas usa um Quadra 950, com 32 RAM e dois hards, um de 1,2 GBytes (para armazenar imagens/sons) e outro de 240 Mb, só para guardar softwares, fontes etc. Mas ainda usa seu Atarizinho pra rodar o sequenciador Notator, apesar de ter também uma versão pra Mac. O programinha que faz a sincronização áudio/vídeo na parafernália do Jarbas é o Deck 2.0 (da OSC), que abre uma janela na tela para monitorar imagens em QuickTime.

O músico Jorge Poulsen, que se dedica a consultoria e serviços de masterização e produção musical com seu sócio, Ivo de Carvalho, continua se surpreendendo com as aplicações inusitadas que o sistema de gravação digital permite. Já passaram por suas mãos trabalhos que vão desde defesas de tese na área musical, remasterização

O Time Bandit torna possível alterar a duração de uma música sem que a afinação dos instrumentos seja prejudicada, recurso útil na sincronização entre áudio e vídeo. Permite também transpor a tonalidade de trechos ou músicas inteiras

Egberto Gismonti

não é um macmaníaco. "Sou um usuário de Macintosh. Não tenho nenhuma espécie de deslumbramento com o computador. Não sou fanático pelo computador, assim como não sou fanático pela flauta ou pelo piano. O Mac é apenas mais um instrumento que eu uso no meu trabalho".
Gismonti mexe com Macs há sete anos. Já teve 128k, 512k, SE, SE30, IIsi, Portable, PowerBook e agora trabalha em um Quadra 800. Tem praticamente todos os melhores programas de música e placas de áudio que existem para o sistema. "Como fui um dos primeiros usuários profissionais de vários programas de música para o Macintosh, empresas como a Coda e a Mark of the Unicorn me enviam até hoje seus novos desenvolvimentos".
Além das placas da Digidesign – que usa para a edição digital de sons analógicos – e dos sequenciadores StudioVision e Performer, Gismonti utiliza para notação o Professional Composer e o Finale. Para ele, o computador não tem nada a ver com o ato da composição. "Eu escrevo muito rápido, o computador é lento demais para isso. Tenho um caderno que eu levo para tudo quanto é canto. É nele que eu componho. Eu utilizo o Mac para organizar, imprimir e extrair as partes de uma orquestração."

Juan Esteves/Folha Imagem

de palestras, até montagem de músicas para aulas de aeróbica – que pode ser uma tarefa mais complicada do que parece.
Mas a atividade mais intensa de Jorge e Ivo está no delicado campo da masterização, a última interferência no material musical antes da prensagem do disco, definindo a personalidade do artista e compatibilizando o áudio com o registro em disco. Eles têm lidado com artistas bastante diferentes, como a Legião Urbana (no disco mais recente, *Descobrimento do Brasil*) e Roberta Miranda. Nesses serviços, eles costumam usar o Mac que tiver no estúdio ou alugar uma máquina pelo período. Em sua base, utilizam um Mac IIvx.

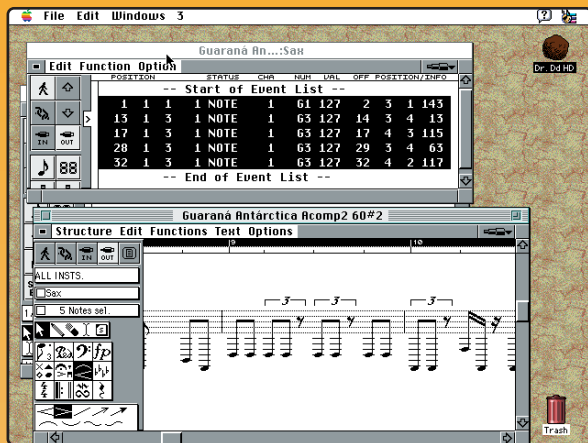
São 4 horas da manhã, o cinzeiro está cheio de bitucas e o café acabou faz tempo. Você está precisando desesperadamente de uma batida de bumbo em 5/4 em 120 bpm para terminar uma mixagem e não está com a menor vontade de ligar e programar a bateria. Para Dudu Marote, isso é uma tarefa tão simples quanto apertar ⌘-*F*. Ele utiliza seu hard como uma biblioteca de sons, montando um arquivo digital de todos os sons sampleados que ele tem à disposição em seu estúdio com o programa de banco de dados 4th Dimension. Dessa forma, ele pode encontrar com rapidez algum detalhe que resolva incluir numa edição digital.

O FIM DA PASTEURIZAÇÃO

Depois de tanta falação, dá pra concluir que o Mac faz maravilhas com Neston na música, certo? Bem, nem tanto assim, se for considerada a velha briga digital versus analógico. É bom lembrar que a maior parte das placas tem resolução de 16 bits. Isso resolve bem quando se trata de áudio produzido digitalmente, mas muitos tipos sofisticados de aplicações requerem resolução maior e sistemas bem mais caros. Há casos de remasterização em que os velhos gravadores ainda se mostram como a solução mais adequada, para não descaracterizar músicas que foram originalmente produzidas com aquele tipo de equipamento.
Os profissionais celebram a gravação direct-to-disk como uma recuperação da necessidade de ter experiência para se produzir música de qualidade. "Estamos recuperando o tempo perdido com a pasteurização do MIDI", afirma Jorge Poulsen. Não se trata só de clicar instruções. O número de parâmetros envolvidos num bom resultado final é muito maior do que o ouvinte suspeita. O bacana do Mac é que ele permite aquele tipo de exploração diletante de combinações que, levada a fundo, pode trazer resultados surpreendentes.

* Colaborou Heinar Maracy

Mujica

Dudu Marote: "Vamos acabar aposentando as mesas de som"

O Notator Audio Logic é um dos mais sofisticados sequenciadores disponíveis. Ele permite a impressão de partituras com indicação de dinâmicas tradicionais, com partes separadas para os diferentes instrumentos de uma orquestração

André Abujamra,

líder da banda Karnak, acabou de comprar seu primeiro Macintosh, um Quadra 850. "Estou deslumbrado. O Mac é um animal quando se trata de música. Acabei de finalizar uma trilha para um comercial. Utilizei o DAT para digitalizar uma locução e gravei a trilha no hard disk. Copiei para um SyQuest e levei para a empresa, onde está sendo editado (em Mac) o comercial. Som e imagem foram sincronizados no Adobe Premiere e pronto! Deu tudo certo e a qualidade do som ficou excelente."

Abujamra utiliza o Mac como sampler e para a finalização de trilhas. Para notação e MIDI, ele ainda utiliza seu velho Atari e o Notator. Ele tem as placas Sample Cell e Audiomedia II, da Digidesign. "Além da facilidade para se aprender a trabalhar, o Mac fascina pela liberdade que oferece para você trabalhar como quiser com sons análogos e digitais."

O QUE COMPRAR?

Muito bem, você está afim de comprar um Mac para mexer com música, mas tem pouco dinheiro. O que comprar? Quanto gastar?

Para início de conversa, é preciso definir que tipo de trabalho você quer fazer. Se for para brincar de músico ou para realizar experiências sem fins comerciais, um modelo de Mac com microfone, como o LC III, já é hardware suficiente. O importante é comprar o maior hard disk que seu dinheiro permitir. Para esse caso, o melhor software para gravação e edição de sons é o Sound Edit Pro, da Macromedia, ou o Audioshop, da Opcode. Quem já tem um teclado e quer começar a mexer com MIDI, usando o Mac como sequenciador, vai precisar primeiro de uma interface MIDI (baratinha, a partir de US$ 70/EUA). Depois, um programa MIDI, como o EZ Vision (US$ 149,95/EUA) ou o Studio Vision.

Para os músicos de verdade, que gostariam de utilizar o computador para compor, um programinha simpático e barato é o Deluxe Music (US$ 129/EUA), da Eletronic Arts, ou o Songworks 1.1 (US$ 125/EUA), da Ars Nova Software. Para composições mais sofisticadas e notação precisa, o ideal são programas como o Encore (US$ 595/EUA), da Passport Designs, ou o Finale 3.0 (US$ 749/EUA), da Coda Music.

Para quem quer partir para vôos mais ambiciosos e começar a montar seu próprio estúdio digital, o primeiro passo é comprar uma placa de áudio. A que apresenta melhor custo/benefício é a Audiomedia II (US$ 1.295/EUA), que tem capacidade para dois canais e é praticamente um estúdio digital profissional no Mac. O sequenciador ideal para quem tem formação musical é o Notator. Para quem trabalha em uma base mais intuitiva, o melhor é o Performer 4.1 (US$ 495/EUA).

Por incrível que pareça, quando se trata de montar um estudiozinho caseiro, os Macs antigos são melhores que os atuais. Afinal, o que importa é o tamanho do hard disk e não a capacidade da CPU. Para saber o espaço necessário para o HD, é preciso aplicar uma fórmula: para cada minuto de som estéreo são necessários 10 Mb. Um bom negócio é conseguir um Mac IIsi usado, que sai por um preço baixo (por volta dos US$ 1.000/BR), com um mínimo de 16 Mb de RAM e um hard de 230 Mb (ou mesmo 80 Mb, pra começar). Melhor ainda se for um IIci usado: ele tem três slots de NuBus, contra um do IIsi, o que amplia a capacidade de expandir rapidamente o sistema. Para a conversão de sinal analógico/digital, o melhor é usar o conversor de um gravador de DAT (cerca de US$ 1.300/EUA).

ONDE COMPRAR?

Digidesign, Inc.
1360 Willow Rd. Ste. 101
Menlo Park, CA 94025
(001) 415-688-0600

Eletronic Arts
1450Mark of the Unicorn
1280 Massachusetts Ave.
Cambridge, MA 02138
(001) 617-576-2760

NovaMente Computer Music
R. Major Lopes, 760
Belo Horizonte - MG
CEP 30330-050
(031) 225-7800

Macromedia
600 Townsend St.
San Francisco, CA 94103
(001) 415-252-2000

Passport Designs
100 Stone Pine Road,
Half Moon Bay, CA 94019
(001) 415-726-0280

Steinberg
17700 Raymer St., Ste. 1001
Northridge, CA 91325
(001) 818-993-4091